



# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1 Latar Belakang

Dengan semakin pesatnya perkembangan peranan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini yang sangat berpengaruh terhadap kemajuan bisnis, baik secara individual, instansi pemerintah, ataupun swasta. Perkembangan teknologi mempunyai peranan yang sangat penting didalam suatu usaha menciptakan kemajuan di semua bidang yang diperuntukan bagi kepentingan manusia pada umumnya. Aplikasi juga merupakan salah satu bagian penting bagi perusahaan dalam meningkatkan produktifitas, baik dalam memperoleh informasi, mengolah, dan menggunakan informasi tersebut terutama untuk kepentingan intern perusahaan.

Dalam perusahaan, proses penjualan merupakan sumber hidup suatu perusahaan, karena dari penjualan dapat diperoleh laba serta usaha memikat konsumen yang diusahakan untuk mengetahui daya tarik mereka sehingga mengetahui hasil produk yang dihasilkan. Dari hasil penjualan maka kita juga harus mencatat jumlah persediaan produk yang ada digudang. Oleh karena itu, diperlukan sebuah aplikasi yang dapat mencatat data penjualan serta mencatat stok persediaan di gudang.

UD. Faris Jaya didirikan pada tahun 2010. Perusahaan ini bergerak dibidang penjualan meubel. UD. Faris Jaya menjual meubel dari produsen di Jepara . Meubel terbagi mejadi 4 (empat) kategori yaitu lemari, tempat tidur, meja, dan kursi. Dalam kegiatan penjualan dan persediaan Faris Jaya Meuble, pencatatan dan penghitungannya secara manual. Pencatatan penjualan menggunakan nota dan penghitungan persediaan barang dilakukan dengan memeriksa ke gudang dan mencatat persediaan pada buku persediaan. Kemudian catatan penjualan dan persediaan dicatat kembali kedalam *Microsoft office excel*. Cara pencatatan tersebut terbilang tidak efektif, karena membutuhkan waktu yang lama proses pencatatannya dibandingkan dengan pencatatan secara komputerisasi.



UD. Faris Jaya ingin memakai suatu aplikasi yang dapat mempermudah dalam kegiatan penjualan meubel. Sehingga nantinya banyak proses yang saat ini masih dikerjakan secara manual dapat dikerjakan secara komputerisasi, juga data dan informasi yang diperlukan dapat disimpan secara akurat sehingga dapat diambil sewaktu-waktu jika diperlukan. Dengan adanya aplikasi web ini proses pencatatan penjualan dan persediaan bisa dilakukan dengan komputerisasi sehingga akan lebih mudah, efektif, dan efisien.

Oleh karena itu, mengingat pentingnya peranan aplikasi terhadap proses penjualan dan persediaan meubel, maka dibuatlah aplikasi dengan judul "Aplikasi Pencatatan Penjualan dan Persediaan Meubel Berbasis Web". Dengan aplikasi tersebut, diharapkan dapat membantu UD. Faris Jaya dalam proses pencatatan dan persediaan meubel.

Dalam pembuatannya, aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman yaitu PHP yang dihubungkan dengan basis data *MySQL*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah yang ingin disolusikan dalam tugas akhir ini adalah perlunya menyiapkan aplikasi untuk melakukan pencatatan penjualan dan persediaan meubel. aplikasi ini merupakan aplikasi yang sangat dibutuhkan oleh UD. Faris Jaya dalam pencatatan penjualan dan persediaan meubel untuk mempercepat proses pencatatan.

Adapun proses pencatatan penjualan dan persediaan merupakan suatu proses pendataan terhadap meubel yang terjual dan persediaan meubel digudang.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dihadapi UD.Faris Jaya dapat dirumuskan sebagai berikut.

- a. Bagaimana proses penjualan dan persediaan barang meubel pada UD.Faris Jaya?
- b. Bagaimana melakukan perhitungan penjualan meubel pada UD.Faris Jaya?



- c. Bagaimana melakukan perhitungan persediaan meubel pada UD.Faris Jaya?
- d. Bagaimana menyajikan laporan penjualan dan persediaan meubel pada UD.Faris Jaya?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang diteliti maka dibangun sebuah aplikasi pencatatan penjualan dan persediaan barang dagang UD.Faris Jaya berbasis *web*, adapun tujuan dalam penyusunan Proyek Akhir ini yaitu menghasilkan sebuah sistem akuntansi yang dapat.

- a. Menangani proses penjualan dan persediaan meubel pada UD.Faris Jaya.
- b. Melakukan perhitungan atas penjualan meubel pada UD.Faris Jaya.
- c. Melakukan perhitungan atas persediaan meubel pada UD.Faris Jaya.
- d. Menyajikan laporan penjualan dan persediaan meubel pada UD.Faris Jaya

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam Proyek Akhir ini adalah.

- a. Aplikasi ini menangani masalah penjualan persediaan meubel.
- b. Aplikasi ini tidak menangani masalah pengembalian barang (retur).
- c. Aplikasi ini tidak menangani penjualan secara kredit.

### 1.5 Definisi Operasional

Aplikasi Akuntansi adalah sebuah program komputer yang dibuat oleh manusia untuk mencatat dan melaporkan informasi keuangan yang disediakan bagi



perusahaan, sehingga akan mempermudah perusahaan dalam pengambilan suatu keputusan.

Penjualan merupakan salah satu sumber pendapatan perusahaan, semakin besar aktivitas penjualan di suatu perusahaan, maka akan semakin besar pula biaya yang akan dikeluarkan oleh perusahaan tersebut.

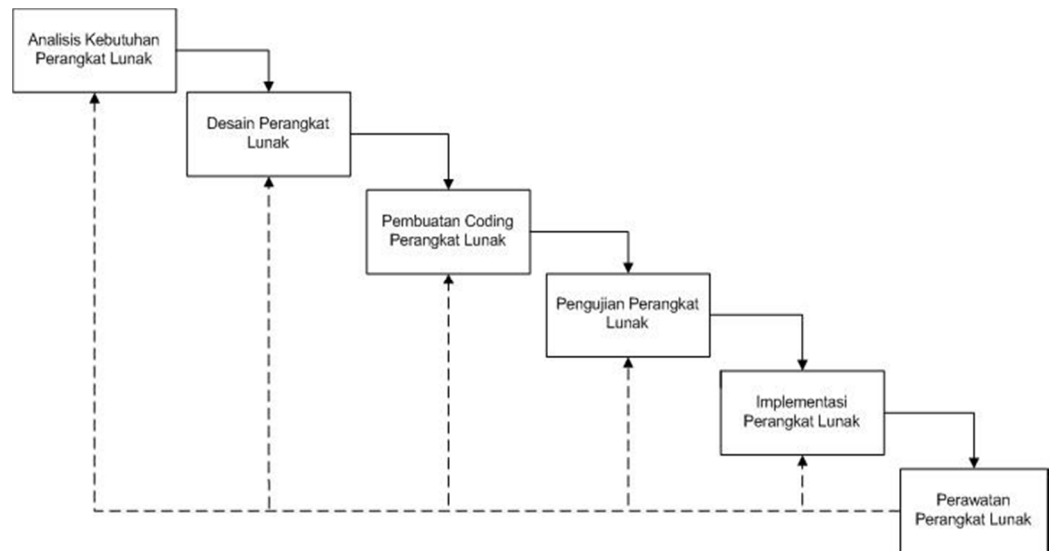
Persediaan Barang Dagangan adalah sejumlah barang yang telah dibeli oleh perusahaan dan disimpan di dalam gudang untuk dijual kembali dalam operasi bisnis perusahaan.

*WEB (World Wide Web)* merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Para pemakai *Web* dapat saling berkomunikasi antara satu dengan yang lainnya.

## 1.6 Metode Pengerjaan

Rosa A. S. dan M. Shalahuddin (2011: 24) mengemukakan bahwa “SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau sering disebut juga *System Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).”

SDLC memiliki beberapa model dalam penerapan tahapan prosesnya. Berikut ini merupakan model dari SDLC, yaitu Model air terjun (*waterfall*). Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun.



Sumber: Agus Pratondo, dkk (2009: 5)

**Gambar 1. 1**  
**Model Waterfall**

Dalam penyusunan sistem ini, hanya sampai pada tahapan pengujian sistem dengan disertai pembuatan laporan.

**a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

Teknik pengumpulan kebutuhan yang dilakukan dalam pengerjaan proyek akhir ini adalah.

1) Wawancara

Teknik wawancara merupakan metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab pada bagian yang terkait dengan objek penelitian di Telkom. Komunikasi tersebut dilakukan dengan dialog langsung (tanya jawab) secara lisan, baik langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penyusunan proyek akhir ini.



2) Observasi

Teknik observasi merupakan teknik atau pendekatan untuk mendapatkan data primer dengan cara mengamati langsung sistem yang saat ini dioperasikan di UD.Faris Jaya. Kegiatan ini dilakukan dengan pengamatan langsung ke studi kasus.

3) *Study literature* (kajian pustaka)

Merupakan penelusuran literatur yang bersumber dari buku, media, pakar ataupun dari hasil penelitian orang lain yang bertujuan untuk menyusun dasar teori yang digunakan dalam melakukan penelitian atau dengan kata lain untuk mencari referensi dan sumber-sumber yang berhubungan dengan penelitian.

**b. Desain Perangkat Lunak**

Desain perangkat lunak adalah proses yang berfokus pada desain pembuatan program perangkat lunak yang menghasilkan struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

**c. Pembuatan Kode Program**

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

**d. Pengujian Perangkat Lunak**

Unit program/program individual diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi. Setelah pengujian sistem, perangkat lunak dikirim kepada pelanggan.



**e. Pembuatan Laporan**

Pembuatan laporan dilakukan di setiap tahapan, yaitu pada tahap analisis kebutuhan perangkat lunak, desain perangkat lunak, pembuatan kode program, pengujian perangkat lunak. Dan laporan atau dokumentasi yang dihasilkan dalam bentuk *Microsoft office Word*.

**1.7 Jadwal Pengerjaan**

**Tabel 1.1**  
**Jadwal Pengerjaan**

NO	KEGIATAN	2012																							
		JANUARI			FEBRUARI				MARET				APRIL				MEI				JUNI				
		2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1.	Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak																								
2.	Desain Perangkat Lunak																								
3.	Pembuatan Coding Perangkat Lunak																								
4.	Pengujian Perangkat Lunak																								
5.	Pembuatan Laporan																								

Sumber: Olahan